



EV/NG!

#176

Retro Emulator Vision and Game

Trapped
in
the Tomb

HALLOWE' EN

Stepper

the pyramids of egypt

E TANTO ALTRO PER COMPUTER E CONSOLE

0,00 Euro

25 Dicembre 2025

Retro Emulator Vision and Game

Volume 11 Numero 12

Buon Natale 2025 a tutti!!

Un numero che non ha niente che vi ricordi questo evento di festa da passare in famiglia per la maggior parte di noi, ma ormai i giochi che erano tipici di questo periodo sono stati già fatti.

Purtroppo mi sono impelagato con una recensione di un gioco veramente complicato e che generalmente non faccio perché so che poi non viene come mi aspetto. E' un RPG molto complicato e nelle due pagine ne leggerete solo una minima parte perché è molto dispersivo e richiede tanto tempo per capirne il concetto, le motivazione e gli scenari. Un RPG in 3D gestibile, ma è la parte commerciale davvero frustrante perché iniziate il gioco con 0 crediti e 0 inventario da vendere o scambiare. Un gioco dove l'elemento "commerciale" è importante quanto l'esplorazione e i combattimenti tipici di questo genere.

Non farò più questo errore di provare giochi di questo spessore che anche con il manuale davanti, il gioco rimane incomprensibile sotto certi aspetti.

Buona Lettura!



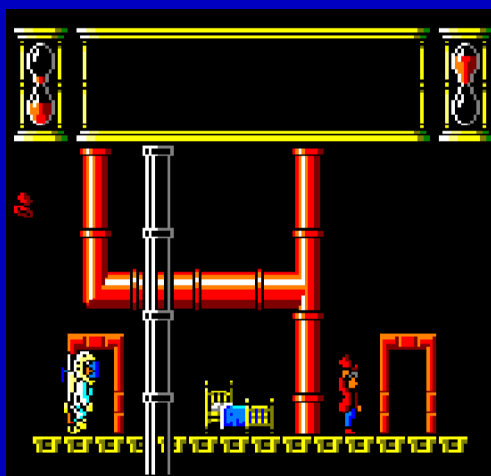
Gothik - Commodore 64

Un evidente clone di *Gauntlet* che cerca di attirare l'attenzione con qualche novità, ma anche se non avesse nulla di diverso è sicuramente interessante.



Graeme Souness International Soccer - Commodore 64

Il calcio è un sport che non ha stagioni e si gioca sempre. Questo assomiglia ad un titolo Italiano che non aveva una grande giocabilità. Speriamo che questo gioco lo sia di più.



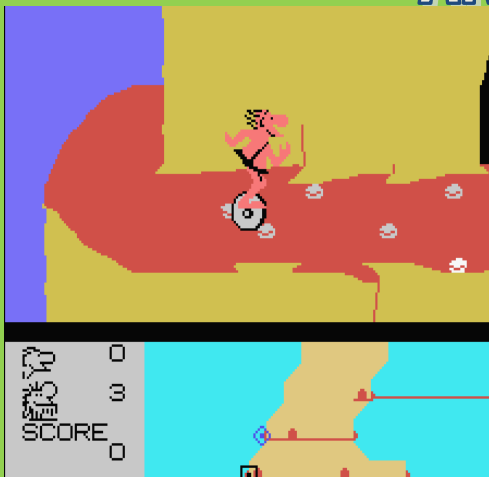
Heartland - Amstrad CPC

Un'avventura Arcade con una bella grafica di cui non so nulla e non l'ho mai visto, tuttavia, mi ha intrigato parecchio e quindi volevo provarlo.



Apollo 11 - ZX Spectrum

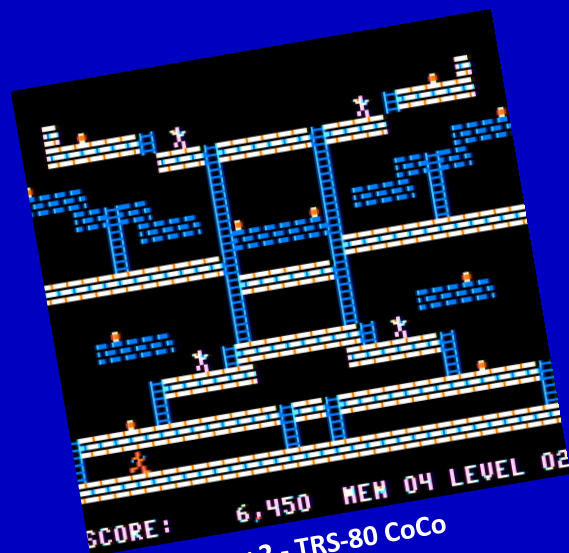
Il buon vecchio *Lunar Lander* che veniva continuamente rivisto, rieditato, rimasterizzato per trovare delle idee nuove per essere riutilizzato. Questa volta dovete far atterrare l'Apollo 11.



Grog's Revenge - MSX

E' il seguito di *BC Quest for Tires* e ora Thor deve scoprire il Significato della Vita.

Nuove sfide diverse dalle precedenti che dovrebbe tenervi impegnati per un po' di tempo.



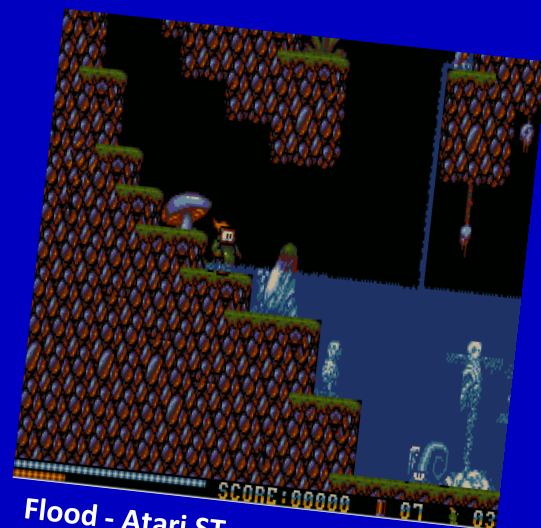
Gold Runner 2 - TRS-80 CoCo

Un clone di *Lode Runner* in cui dovete raccogliere tutti i tesori di una stanza usando scale e funi per fuggire dai guardiani. Potete anche scavare delle buche per intrappolarli.



Bouncing Bill - Amiga

Siete una palla con tanto di faccia in un gioco di piattaforme in cui dovete trovare un modo per raggiungere l'uscita da ogni stanza evitando eventuali nemici.



Flood - Atari ST

Un gioco con una bella grafica come questa mi è sempre sfuggito ed è incredibile dato che sono questi che colpiscono l'attenzione. Sono davvero curioso di vederlo in azione!

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione. C'è solo la medaglia d'oro che viene data ai giochi che prendono un punteggio da 9 in su.

Grafica: include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro: è la presenza di musica e/o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità: è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà, ma anche dalla grafica.

Emozione: è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.

	MEMORIA
	FLOPPY 3,5"
	FLOPPY 5.25"
	TAPE
	CD-ROM
	HARDRIVE
	TWICH
	YOUTUBE
	FACEBOOK

ANNO, EDITORE	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITA'	
EMOZIONE	
GLOBALE	

STATI D'ANIMO



Gold

TOP GAME

Gold

Retro Gaming

HOT NEWS & LINK

La tua fanzine
100% Gratis

*Ogni mese potete
leggere questa
rivista in Italiano e
Inglese*



Stunt Car Racer per
il Commodore 128
uscito a metà No-
vembre 2025.

Questa versione è
molto più fluida
della versione C64.



COLLEGAMENTO STREAMER & YOUTUBER

GAMEPLAY RETRO WORLDS



<https://www.twitch.tv/gameplayretroworld>
<https://www.youtube.com/@GameplayRetrogamesWorld>
<https://t.me/GaReWoClub>
<https://www.facebook.com/gameplayretrogames/>

ANTAGAMERS



<https://www.twitch.tv/antagamers>
<https://www.youtube.com/@AntaGamersVideo>
<https://www.facebook.com/antagamers>

RETRO TRAILER-2



<https://www.twitch.tv/retrotrailer2>
<https://www.youtube.com/@retrotrailer-2>
<https://www.facebook.com/p/Retro-Trailer-V2-100063644016757/>

Sommario Numero #176		Natale 2025
Aritméticas Basica	ZX Spectrum	34
Beast Busters	Atari ST	18
Fury	TRS-80 CoCo	25
Gantelet II	TRS-80 CoCo	25
Gyroscope	Amstrad CPC	10
Halaga	ZX Spectrum	14
Hallowe'en	Apple II	11
Heatseeker	PSP	32
Hole in One	Commodore 64	9
Print Plus Deluxe for Macintosh	Macintosh	36
Pyramids of Egypt, The	DOS	19
Square Dancer	MSX	12
Stepper	MSX	13
Time Pilot	Coin-OP	21
Trapped in the Tomb	Amiga	23
Triple Punch	Coin-OP	21
Ultima III: Exodus	Commodore 64	27
Whale's Voyage	Amiga	16-17
World Class Leader Board	Master System	31

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico.
Insomma fa tutto lui.

RECENSIONI

8-BIT

8-BIT



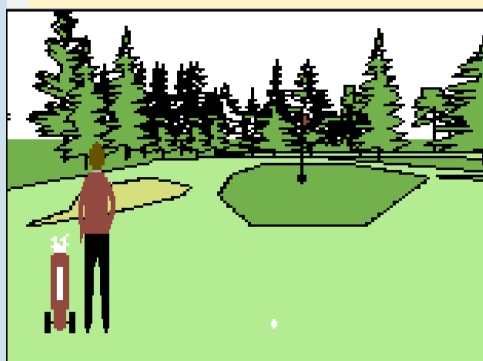
Iniziamo questa serie di recensioni Natalizie con un gioco sportivo dedicato al Golf. Volevo scrivere *"iniziamo con il botto"*, ma in realtà non è esattamente questo il caso.

Ormai sapete le regole del golf e soprattutto il concetto del punteggio che a differenza di altri sport viene calcolato su quanti tiri fate per mettere la pallina nella buca. Ha un sistema che confonde perché i punteggi negativi che hanno il "meno" davanti al numero sono quelli che fanno vincere i tornei.

Dopo questo ripasso obbligatorio vediamo in azione questo titolo che è in 3D, usa una interfaccia leggermente contorta, tuttavia, con la pratica dovrete divertirvi.

Come in tanti altri titoli avete la possibilità di giocare oppure fare pratica; a me piace imparare giocando anche la prima volta che lo

vedo perché spesso la pratica vi porta via del tempo. Quando trovo un nuovo titolo lo voglio subito provare anche se poi faccio brutte figure.



PLAYER 1	0	+0	4
HOLE	1	CLUB	1W
YDS	369		
PAR	4		
SELECT CLUB			

La cosa noiosa dell'interfaccia è che vi vengono nascoste alcune informazioni sulla distanza percorsa. Se la prima buca è 369 Yards non vi dice quanto manca alla buca e le scelte del tipo di bastone si fanno in base a questa.

Provate ad immaginare di finire in mezzo ad un boschetto pieno di alberi e non vedete più il campo principale, quello chiamato tecnicamente "Fairway" e quindi senza avere informazioni sulla distanza giocate a caso e può capitare, come è successo a me durante la recensione di trovare la buca casualmente usando mazze diverse tra ferri e legni.

Complicato anche il sistema di tiro perché dovette tirare la leva del joystick o tasto relativo indietro e poi tirare in su per colpire.

La forza del tiro dipende da quanto caricate ed è qui la vera sfida. Usando un bastone PW, anche facendo un tiro che sembra leggero, date alla palla una potenza che la manda molto oltre il terreno dove c'è la bandiera con la buca.

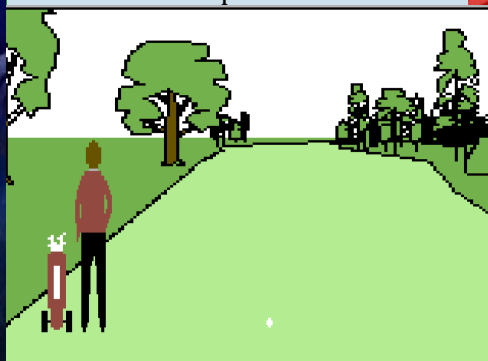
Una cosa buona di questo gioco è che supporta tutte i bastoni ufficiali dell'epoca e in più anche l'SW che serve quando la palla finisce nelle zolla di terra (bunker).

A me è piaciuto per la grafica carina, che riproduce bene i diversi tipi di alberi e anche il campo in 3D abbastanza credibile.

Una cosa molto bella sono le animazioni perché quando scegliete il bastone, il golfista lo prende dallo zaino. Quando avete scelto la direzione si avvicina alla pallina.

L'unico difetto che ha è che non mostra le distanze parziali tra la pallina e la buca e questo crea problemi a scegliere il bastone giusto.

La generazione del campo 3D ha la stessa velocità di Leader Board Golf.



PLAYER 1	0	+0	0
HOLE	1	CLUB	1W
YDS	369		
PAR	4		
SELECT CLUB			



1987, MAD

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	9
Globale	8



una piattaforma a quella sottostante.

La cosa interessante è che malgrado vi farà arrabbiare, vi farà scappare la voglia di giocare, ha quel "je ne sais quoi" che vi invoglia a continuare perché dovete vincere prima o poi.

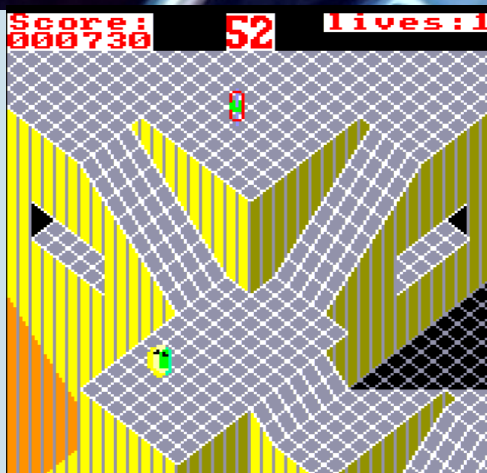
All'epoca giocai abbastanza all'originale e tutte le varianti e mi impegnavo, ma poi fu naturale che la mia pazienza terminò.

Il titolo che sto per recensirvi è uno abbastanza famoso perché comunque è una versione rieditata e rivista di *Marble Madness* in cui pilotando una palla dovevate superare diverse schermate con visuale isometrica e passaggi obbligati sospesi nel vuoto senza cadere.

In questa versione pilotate un giroscopio che da anche il nome al gioco in cui dovete fare di fatto la stessa cosa.

Siete intrappolati all'interno di una struttura formata da 28 livelli, ognuno dei quali formato da varie stanze, che sono sospese nel vuoto e dovete abilmente superare stretti passaggi dove anche al minimo sbaglio cadrete nel vuoto perdendo una vita.

Stessa cosa succede sbattendo contro degli ostacoli che vi troverete di fronte nelle varie stanze perché la difficoltà aumenta mano a mano

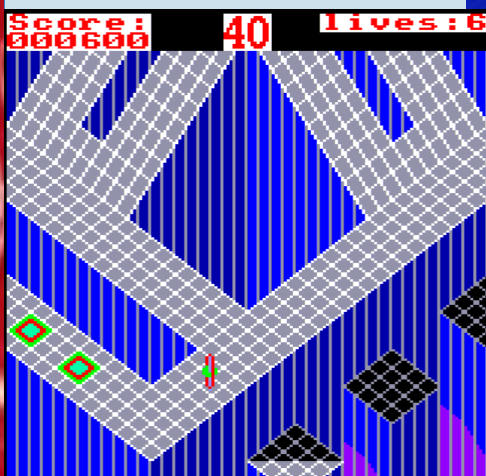


che vi avvicinate all'ultimo livello.

Avete sette vite e sono tante, tuttavia, è un tipo di giocabilità che vi farà inca*beep*re veramente tanto perché basta un niente per incastrarvi, agitarvi per superare un passaggio che a prima vista sembra impossibile da fare. La visuale isometrica vi renderà la vita ancora più difficile perché spesso non capite bene se il giroscopio è in linea con una piattaforma sottostante e cadere anche per un pixel è letale.

Ci saranno anche degli alieni che vorranno farvi lo scalpo (*come se un giroscopio ne avesse uno*) e quindi frenesia anche per evitarli. Come se non bastasse (*e cosa ci può essere ancora?*) avete il tempo che scorre inesorabile verso lo zero e se lo raggiunge perdete un'altra vita.

Insomma non potete andare piano perché avete pochissimo tempo e non potete nemmeno cadere da



Come clone, come versione rieditata di *Marble Madness* ha il suo fascino irresistibile che vi fa venire voglia di sfidare il gioco per cercare di visitare più stanze possibili.

Come il gioco originale è difficile, vi farà arrabbiare per ogni vita persa magari senza sapere il perché esattamente e la colpa è dovuta principalmente a questa grafica isometrica che spesso vi confonde un po'.

Un titolo giocato di tanto in tanto può essere la sua fortuna di rimanere attraente con il passare degli anni.



1985, MELBOURNE
HOUSE

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	8
GLOBALE	8



Per usare la bacchetta magica dovete stare fermi e tenere premuto il pulsante di fuoco. Se smettete di farlo si ferma e se ripartite, invece di scavare, la riempite di nuovo.

Anche salire le scale è un po' difficile. Fermarvi in mezzo e premere il pulsante di salto. C'è un modo per scendere, ma forse meglio scavare un buco e buttarvi di sotto.

Un gioco tipicamente dedicato ad Halloween come già potete vedere dal nome del titolo. Di certo non è uno dedicato al Natale, tuttavia, può essere un'alternativa interessante. Del resto i giochi Natalizi li ho già tutti recensiti in passato. E' un gioco di piattaforme in cui dovete prendere delle zucche verdi (è vero che ad Halloween sono arancioni) facendo attenzione ai nemici che potete saltare. Avete un'arma, un fulmine magico, che serve a fare dei buchi sul pavimento per uccidere le zucche che non fate a tempo a prendere.

Già così scritto dovrebbe farvi venire in mente un altro famosissimo gioco che è "Lode Runner". Fate le stesse cose: salire le scale, raccogliere gli oggetti per passare di livello e scavare buchi sul terreno

```
SOUND (0-1) : 1
KEYBOARD (0-1) : 1
TIME PER SCREEN (1-10) : 3
TIME FOR JUMP (1-5) : 1
DROPPING-DELAY (0-2000) : 800
FINE FOR JUMP (10,50) : 50
BREAK FOR DUPL. (10-1000) : 250
PTS PUMPKINS (100,200,400) : 100
PTS SPIDERS (100,200,400) : 200
PTS SKULLS (100,200,400) : 400
PTS CHOPPERS (100,200,400) : 400
1ST: # PUMPKINS (0-10) : 2
1ST: # SKULLS (0-10) : 0
1ST: # CHOPPERS (0-5) : 1
1ST: # SPIDERS (0-9) : 0
1ST: # BOLTS (0-2) : 0
```

per intrappolare i nemici.

Questo titolo per Apple II non è un clone, non è ispirato all'altro perché in realtà la meccanica di gioco è un po' diversa.

Il gioco vi permette di personalizzare ogni cosa (10 pagine di settaggi!!) e quindi modificare la

vostra esperienza al massimo e una volta fatto potete sempre ripristinare le opzioni predefinite. Già una bella cosa.



L'azione di gioco è buona perché dovete camminare lungo i vari corridoi, saltare per prendere le zucche, salire le scale e poi fare buchi per intrappolare i nemici. Nei livelli ci sono sempre dei nemici immuni alle buche che vanno evitati ad ogni costo. Quando avete preso tutte le zucche passate di livello e troverete ogni volta qualche nemico in più. Dovete prendere le zucche alla svelta perché quando sono mature cadono per terra e diventano nemici. Per sconfiggerle dovete fare dei buchi sul terreno con una bacchetta magica che spara fulmini.

Quando i mostri ci cascano dentro dovete colpire le zucche con la bacchetta e farle cadere nel piano sottostante dove si rompono.

E' un po' complicato inizialmente, ma nel trailer potete vedere come farlo.

Ci ho messo tantissimo a capire come giocare e inizialmente pensavo fosse difettoso. Ha una meccanica di gioco particolare soprattutto nell'uso dei tasti perché di fatto ne usate solo uno per salire le scale, saltare e usare la bacchetta magica.

Richiede qualche vita per fare pratica, ma vi assicuro che ha una giocabilità geniale.

Una volta capito come usare i tasti o usare il joystick vi divertirete tantissimo e anche per il fatto che ad ogni partita la generazione dei livelli è casuale.

Ogni volta che lo caricate è sempre diverso.

Gold



1983, MICRO-SPARC

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
Globale	9

Square DANCER

TOSHIBA EMI

L'audio sono solo effetti sonori, ma sono abbastanza credibili di quando la palla colpisce un ostacolo, passa sopra dei bonus che vi danno dei punti e questo incrementa anche la verosimiglianza dal cabinato originale.

Dovrebbe piacervi e farvi passare bei momenti di divertimento.

Nella nostra giovinezza chi non ha mai fatto una partita con un flipper? Erano delle macchine diverse dai videogiochi perché erano dei sistemi meccanici con una palla che veniva respinta da delle racchette di legno o di plastica. Vedere quella pallina sfrecciare per quella tavola di legno con linee colorate, oggetti che brillavano e facevano rumore al contatto con la pallina era inebriante.

Queste macchine meccaniche sono state convertite in versione videogioco riproducendo bene o male la stessa sensazione. Inizialmente, soprattutto negli anni 80 l'idea era un po' diversa. Mostrare un flipper più stilizzato in una sola schermata per riprendere il concetto di vedere il tutto e mantenere la concentrazione nel ribattere la palla, fare i punti, vedere cosa succede quando colpisce un ostacolo, un oggetto associati a dei punti. E' il caso di questo gioco che vi mostra una schermata divisa in due parti: in una c'è il flipper visto dall'alto e stilizzato, ma ben realizzato e dall'altra tutte le informazioni che vi servono.

Non è che ci sia tanto altro da scrivere perché generalmente questo genere dall'alto e stilizzato permette quasi sempre un'ottima giocabilità pur non avendo il realismo di vedere riprodotto il flipper nella sua interezza. Del resto non essendo una simulazione, questa è forse la migliore visuale per un gioco arcade.



Devo dire che inizialmente, anni fa, questo genere di flipper li trovavo semplici, banali, stilizzati e poco realistici. Giocandoli più spesso mi sono reso conto di averli sottovalutati perché il divertimento era puro come giocare ad un flipper reale. Il videogioco quando è fatto bene, vi intriga.

Il gioco è molto buono, veloce e il flipper fa esattamente quello che vi aspettereste da uno reale. La velocità della palla è fluida, forse un po' troppo veloce, ma ottima.

Già detto tutto nella recensione. Buona grafica, veloce, fluida e divertimento assicurato.

Peccato la mancanza di musica che avrebbe arricchito di parecchio l'esperienza di gioco.

Usando la tastiera vi immedesimate bene in un reale flipper che aveva i tasti posti ai lati del cabinato.



1984, TOSHIBA EMI

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8,5



STEPPER

PUSH ANY KEY

© 1985 ISOCO
PRESENTED BY ASCII CORP.

Come in Lode Runner, prese tutte le stelle si apre una botola per fuggire dalla stanza.

Ottimo gioco, buona musica in sottofondo ed effetti sonori adeguati a questo stile di gioco.



La mela quando la lanciate non si ferma contro i nemici, ma continua



Un altro gioco per MSX per paraggiare i conti con i sempre presenti Commodore 64 e Amstrad CPC.

E' un puzzle arcade perché in parte assomiglia a *Lode Runner*, ma ci sono rompicapo per riuscire a completare la vostra missione.

Dovete semplicemente raccogliere delle stelle che sono sparpagliate per il livello facendo attenzione ai nemici che hanno la forma di Slime. L'elemento puzzle è sul fatto che potete prendere le stelle per passare di livello, ma se le prendete in ordine di colore allora avrete un bonus.

Nella parte alta sopra l'area di gioco ci sono delle alcove una attaccata all'altra con dei colori. Quella è la sequenza in cui le stelle andrebbe prese.

Ci sono delle mele rosse che vanno prese perché sono le vostre armi. Quando le mangiate diventate rossi (voi siete un personaggio giallo) e le potete lanciare contro questi nemici. Se più di loro sono in linea con voi, con una sola mela li potete distruggere tutti.

la sua corsa verso un muro. Quando lo colpisce si forma una scala. Potete lanciare le mele anche per crearne altre e vi assicuro che una scala in più fa la differenza in questo gioco.

Attenzione che avete una barra di energia che decresce quando vi muovete. Potete ripristinarla con dei bonus, ma è forse questa l'insidia più pericolosa piuttosto che gli stessi nemici.

E' un gioco molto particolare, decisamente in stile orientale e non a caso lo trovate per MSX e credo per nessun'altra piattaforma.

Giocabilità ottima come mi aspettavo da un MSX. Divertente e questa idea delle stelle da prendere liberamente o in ordine di colore è una bella cosa perché vi spinge a cercare di rispettare la sequenza.

Se siete in difficoltà, non riuscite a farlo, basta cercare di finire il livello prendendo tutte le stelle.

Eccellente sia per grafica, sonoro e giocabilità. La difficoltà è ben calibrata, ma già dal terzo livello i nemici hanno un'accelerazione pazzesca sia di rigenerazione quando li uccidetate sia nell'inseguirvi. Di certo prendere le stelle in ordine di colore è molto difficile, ma giocando e rigiocando forse ce la farete.

Gold

1985, ASCII

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



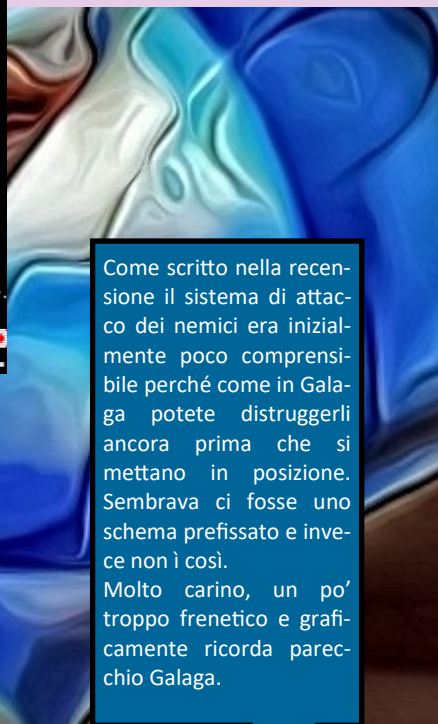


colpi.

Il gioco è molto difficile più di quanto abbiate mai visto in un clone di Galaga. Ho notato che le formazioni si comportano in maniera anomala.

Dovete fare molta attenzione allo schema di attacco. I nemici sono posizionati in base al colore in tre colonne (sinistra, centro e destra) e sembrava che inizialmente fossero solo quelli di sinistra ad attaccare mentre gli altri si lasciavano distruggere senza fare nulla.

Per tante partite mi sembrava uno schema fisso, ma realtà non è così. Se distruggete gli alieni a destra e sinistra, quelli centrali diventeranno molto feroci.



Come scritto nella recensione il sistema di attacco dei nemici era inizialmente poco comprensibile perché come in Galaga potete distruggerli ancora prima che si mettano in posizione. Sembrava ci fosse uno schema prefissato e invece non è così. Molto carino, un po' troppo frenetico e graficamente ricorda parecchio Galaga.



1985, INTERCEPTOR MICRO'S

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+

Come dicevo nelle anteprime dello scorso numero, questo gioco ha un nome scritto per sembrare nella pronuncia molto simile a *Galaga* e questo richiama la gente a scoprire di cosa si tratta e magari anche di comprarlo.

La storia vi vede nei panni di un eroe solitario che deve sconfiggere dei nemici che vogliono impedirvi a tutti i costi di prelevare delle risorse minerarie nel sistema stellare Cigno Maggiore.

La meccanica di gioco è quella che già conoscete per averlo giocato sicuramente in sala giochi; è un clone di *Space Invaders* che, tutta-

prima forse erano frutto di scelte prive di fantasia.

Il gioco stranamente non è compatibile con i joystick kempston.



La tastiera è messa molto bene e di fatto avete solo bisogno di tre tasti. La grafica è buona perché le varie formazioni che compongono quel muro famoso di alieni hanno colori diversi anche se monocromatici.

La velocità è molto fluida, ma quando esplodete in tantissime particelle rallenta ogni cosa sullo schermo quasi a fermarsi. Non rovina nulla perché succede solo quando perdetevi una vita.

Giocando con il joystick (la ZX Interface 2) si gioca male perché c'è troppa confidenza. Giocando con la tastiera si è molto più prudenti e si riesce a fare una partita dignitosa. In realtà con il joystick sembra che l'astronave si sposta a destra e sinistra molto più velocemente. Con la tastiera muovendovi schiacciando i tasti date la giusta velocità di scorrimento per evitare più facilmente i



via, aveva un fascino più accattivante. Galaga riusciva a tenere più incollati i giocatori, ma anche rispetto a *Galaxian* e simili.

Succedeva spesso che i cloni dei titoli più famosi diventano migliori degli originali perché venivano corrette le meccaniche di gioco, venivano aggiunti bonus e novità che

REV'N'GE!

REGENSIONI

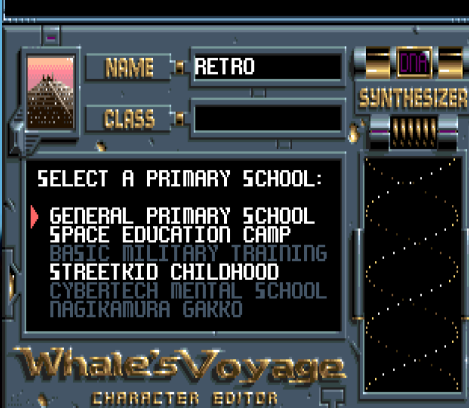
DAI 16-BIT FINO AD OGGI



Whale's Voyage

E' un RPG vecchio stile con una buona dose di opzioni e liste di oggetti da conoscere e imparare ad usare. La versione Amiga sono 7 dischi (l'ultimo dei quali è quello per i salvataggi) e dato che può essere installato su Harddisk è la scelta migliore. Io l'ho provato invece da dischetto per vedere come era l'esperienza di gioco per chi non poteva permettersi di installarlo (il Trailer è la versione HD). L'ambientazione è lo spazio in cui siete su un remoto pianeta con un'astronave che è quasi un relitto e quindi inizialmente siete bloccati e dovete esplorare l'area in cui siete.

A nice couple adopted the boy, but the domestic happiness was broken by a horrible accident which killed his parents.



Non è totalmente un RPG perché ha anche elementi di commercio dato che dovete guadagnare soldi per poter acquistare migliori armi e accessori per l'astronave per migliorarla e anche poterla far volare di nuovo e lasciare il pianeta dove iniziate la vostra avventura. Non è chiaro se il gioco ha una fine perché nel sistema in cui siete ci sono sei pianeti da esplorare e fino a quando non avete i mezzi per lasciare il pianeta dove vi siete are-

nati dovete esplorare quello e fare di tutto per andarcene.



Il gioco inizia con la creazione dell'equipaggio che è particolare perché dovete farli nascere e quindi scegliere un padre e una madre e potete liberamente incrociare ogni razza presente nel gioco. I loro figli vanno educati mandandoli a scuola; ci sono diversi tipi di scuole e le materie di studio. Questo viene fatto non giocandoli attivamente, ma attraverso delle specialità che dovete associare ad ogni bambino. Una cosa nuova che raramente si vede in un RPG (la nascita di un personaggio e la sua intera educazione), ma che all'interno di questo scenario ha la sua logica. Siete obbligati a giocare con tutto l'equipaggio. Se uno di loro muore praticamente non potete più anda-



re avanti. Il sistema vi permette di riportarlo in vita se avete tra l'equipaggio un dottore oppure in alcune città ci sono delle attrezzature in grado di riportarlo in vita (naturalmente questo macchinario ha un costo che dipende dalla gravità delle ferite da curare).

E' molto importante che un bambino sia educato per diventare un dottore nel vostro equipaggio e che è determinante per riportare i vita chi muore.

Una volta che i quattro personaggi sono adulti inizia la vostra esplorazione con una visuale in prima persona in 3D cercando di scoprire ogni cosa del mondo in cui vi trovate. Dovete armarvi, trovare il modo di commerciare e anche difendervi da eventuali nemici che incontrate. Le richieste hardware sono un po' esagerate perché dovete avere 1 MB di Chip RAM, ma se volete godervi di una qualità audio migliore meglio averne di più. La memoria dipende dalla versione. Quella Tedesca si accontenta di 1 MB di RAM, ma solo con DF0: e DF1:. Quella Inglese funziona solo con 1,5 MB di memoria.

Al primo avvio del gioco vi chiederà subito il disco di salvataggio e l'operazione di creazione è molto lunga e dovete avere parecchia pazienza e quindi nell'attesa

studiatevi il manuale. Una cosa molto bella è sicuramente la parte audio con musiche diverse per ogni sezione del gioco.



1 MB



AMIGA 500



La grafica dei genitori, ma anche quella dell'equipaggio è digitalizzata talmente bene che sembrano le foto di personaggi reali. Molto, Molto belli.

Un'altra cosa diversa dal solito è che non si gioca con il mouse, ma solo con tastiera o joystick. Si che è un RPG, ma l'uso del joystick inconsciamente ve lo fa apprezzare meglio, quasi come fosse un moderno RPG dove è un misto tra combattimenti in 3D e gestione dei personaggi. Rimane comunque un RPG e adatto agli appassionati del genere. Per gli altri può andare bene provarlo e vedere se vi appassionate al genere.

Siete a bordo dell'astronave e se avete i soldi potete già iniziare a comprare o migliorare la nave. Se non potete fare nulla vi teletrasportate sul pianeta e inizia la vostra esplorazione che solitamente sono le città in cui ci sono edifici, negozi. Incontrate anche gli abitanti (pochi) che danno un senso di completezza allo scenario.

La parte in 3D è abbastanza ben fatta, tuttavia è in silenzio. Per avere un po' di compagnia premendo "M" attivate la musica. Predefinita non c'è perché probabilmente vi potrebbe distrarre (dato che la qualità è ottima io l'ho attivata). Le città sono dispersive perché enormi labirinti tutti uguali, tuttavia avete una mappa a sinistra che vi dice più o meno la conformazione della zona in cui siete (un po' simil *Rogue*) e mano a mano che proseguite la mappa mantiene sullo schermo le zone che avete esplorato. Questo vi aiuta a cercare qualche cosa di importante. Potete an-

dare dove volete e se ci sono edifici visitabili potete entrarci.

Per interagire con i personaggi che incontrate per strada o negli edifici dovete tenere premuto il pulsante di fuoco e mettere le levette in basso (nel caso della tastiera il tasto "spazio" e il tasto "giù"). Ogni personaggio ha diverse icone per esaminare l'ambiente, vedere se ci sono persone e provare a parlare. Generalmente all'esterno può esse-



re difficile fare due chiacchiere con uno sconosciuto, mentre negli edifici che sono un po' anonimi potete trovare spesso commercianti per comprare e vendere.

Il problema generico di molti RPG è che iniziate con pochi soldi (qui letteralmente siete a zero) e non avete nemmeno oggetti da vendere. La vostra preoccupazione o trovare del denaro, accettare qualche missione per racimolare qualcosa per poter abbandonare questo pianeta.

Il fatto che alcune porte sono anonime vi porta a dover visitare tutti le case per vedere fino a quando non trovate qualche cosa di utile sapendo che non avete niente in mano.

Un'altra cosa importante è che potete assegnare dei compiti ai singoli componenti dell'equipaggio e che servono per migliorare l'esplorazione perché ognuno di loro si dovrà occupare solo delle mansioni che gli darete. Dato che vi muovete tutti insieme ognuno di loro potrà darvi informazioni utili mentre state esplorando la città e quindi non dovete più preoccupar-

vi di fare ogni cosa.

In queste due pagine avete letto solo una minima parte e manca completamente la gestione dell'astronave ed eventuali combattimenti. Prima di vedere questa parte dovete completare il pianeta trovando i soldi e comprando gli accessori per poter volare.

Vi ricordo che iniziate con 0 crediti e 0 oggetti da vendere o scambiare.

La parte di creazione dei personaggi è geniale e credo mai visto in un RPG, ma nemmeno negli altri generi. L'esplorazione è gigantesca non per le dimensioni delle città, ma perché è molto dispersiva con edifici anonimi e per il fatto che iniziate con 0 crediti.

I personaggi che incontrate in giro sono schivi e voi per loro siete inesistenti.

Un RPG che richiederà giorni solo per imparare le basi e molto probabilmente dei mesi per cominciare ad apprezzarlo.

Gold

1993, NEO/FLAIR

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
Globale	9



© SNK CORPORATION 1990.
Licensed to ACTIVISION.

Dopo un estenuante e complicato RPG, torniamo ad un po' di azione e di blastaggio che seppure non in tema Natalizio sono quelli più amati. Non bisogna ragionare, non bisogna fare strategie varie. Impugnare l'arma e affrontare i nemici faccia a faccia.

Uno sparatutto in prima persona con un mirino sullo schermo per cercare di colpire più facilmente i nemici. E' un genere visto e rivisto sia in versione Arcade che in giochi nativi per Computer e Console. Solita minestra riscaldata, solita zuppa.

Gli sparatutto in prima persona più di quello non sanno fare a meno che siano dotati di una giocabilità più coinvolgente di *Operation Wolf* o *Predator II* (per citarne un paio). Io trovai, ad esempio, una giocabilità davvero migliore di questi in *Space Gun* che univa *Operation Wolf* al mondo di *Aliens*. Una fusione vincente.

In questo titolo dovete affrontare degli scenari infestati da quello che sembrano degli zombi con la pelle blu. Come nei titoli sopra citati dovete usare le armi per

annientarne il più possibile e in aiuto avete delle bombe e altri oggetti letali. Se non ce la fate da soli potete chiedere ad un amico di



unirsi alla festa e sicuramente avere un appagamento migliore. Questo genere di giochi sono proprio pensati per divertirsi in compagnia. Da soli è carino, ma in due il divertimento raddoppia. Nella versione Coin-Op potevate giocare addirittura in tre.

Giocabilità buona anche se è un po' lento a livello generale sia nel movimento del puntatore sia dei nemici che appaiono sullo schermo, ma questa lentezza è ottima perché vi permette di centrare tutti i nemici, di prendere tutte le munizioni e le bombe che cadono dal cielo o dai nemici uccisi.

Alle volte avere un gioco veloce come lo era l'originale lo fa diventare frustrante e punitivo. Non vuol dire che è facile perché comunque la velocità è quella, i nemici vi colpiscono quando vi vedono e poi dovete avere sempre il tempo di raggiungerli con il mirino e tra il farlo vi beccate un po' di danni.

Avete una buona dose di energia, avete la possibilità di prendere tanti caricatori e poi avete anche 5 crediti per continuare la partita che non sono tanti, ma non sono pochi perché questa velocità generale vi farà fare delle partite eccezionali.

Ottimo uso dei colori per la palette limitata dell'Atari ST rispetto ad altre piattaforme e anche, tutto sommato, un sonoro decente.

Alla fine di ogni livello avete anche un boss da sconfiggere che fa aumentare la voglia di giocare bene per affrontarlo.

La versione provata è installata su Harddisk e funziona molto bene con 1 MB di RAM. Il Gameplay che piace è questa alternanza di scene a scorrimento orizzontale e verticale a quelle in corridoi in un pseudo 3D (esattamente allo stesso modo di *Space Gun*) che danno varietà ad un genere ormai che non vorreste mai più giocare.

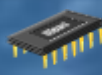
Ero scettico, ma devo ricredermi perché *Beast Busters* su Atari ST è davvero buono e giocabile.



1990, ACTIVISION

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GALEALE	8,5





086



Trailer

DOS

THE PYRAMIDS OF EGYPT

John Romero

Ogni volta che superate un livello vincete una vita e quindi facendo attenzione potreste averne talmente tante che vi permettono di superare tante stanze. I serpenti quando vi inseguono sono più veloci di voi, ma spesso anche loro rimangono bloccati in certi passaggi e voi potete liberamente evitarli e finire il livello risparmiando taniche di gas.

Un gioco che vi consiglio di provare perché vi piacerà.

PS: quando morite anche voi vi rigenerate in posti casuali. Credo che c'è un bug. Alle volte vi rigenerate in spazi chiusi dovete non potete più uscire.

Un gioco di piattaforme che vi porta nelle profondità di una piramide Egiziana alla scoperta di favolosi tesori, ma anche ad affrontare temibili nemici come i serpenti che per gli antichi Egiziani erano delle divinità.

Impersonate un esploratore di nome Mike che appunto vuole recuperare tutti i tesori che sono protetti da queste creature che potete sconfiggere bruciandole appiccando un incendio su particolari piattaforme e se avete del gas per alimentare il fuoco.

La piramide è formata da varie stanze che sono a singolo schermo e quindi per passare a quella successiva, sempre più difficile, dovete raccogliere tutti i gioielli.

La visuale è dall'alto, tuttavia, voi e i mostri siete visti lateralmente e questo rende il labirinto più complicato perché è impostato come se fosse solo laterale. Vi spostate come se un drone vi guardasse dall'alto, ma voi e i serpenti vi muovete seguendo le piattaforme. Questo vuol dire che potete accendere un fuoco solo quando vi spostate orizzontalmente.

Il fuoco è letale solo per i mostri, mentre voi potete tranquillamente passarci in mezzo, tuttavia, non dura in eterno e quindi va acceso



quando siete sicuri che il serpente ci va dentro. Tenete anche conto che i mostri uccisi si rigenerano e quindi non pensate che una volta sconfitti potete andare a cercare i gioielli con tutta tranquillità.

Inizialmente avete una scorta di gas che una volta finito non ce l'avete più e non viene ricaricato nemmeno passando di livello. Probabilmente nei livelli più avanzati troverete delle ricariche. Non ci sono problemi di tempo e quindi potete studiare il percorso, come si muove il nemico e trovare un modo per evitarlo.

Il primo livello è una specie di allenamento per vedere come funziona, ma già dal secondo arrivano i problemi perché i gioielli sono posizionati vicino a piattaforme che non potete usare per accendere il fuoco. Potete comunque cercare di attirare un serpente su quelle piattaforme in cui appiccarlo.

Un ottimo gioco di piattaforme che richiede un hardware poco potente e offre una giocabilità ineccepibile.

Niente di nuovo sul fronte novità, ma comunque riesce a tenervi incollati al monitor e poi è una sfida che vi invoglia a vincere.

Nel trailer video vedrete che ho scoperto un bug che vi impedisce di continuare a giocare. Peccato!

Gold



1990, SOFTDISK

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9-





Time Pilot

Uno sparattutto multi direzionale in cui pilotate un aereo in grado di viaggiare nel tempo e non è ben chiara la motivazione.

Quello che dovete sapere è che dovete affrontare dei nemici in tema al periodo storico in cui vi trovate e sconfiggendone un certo numero venite inviati in una era successiva. Nel 1910 affrontate i temibili biplani della Prima Guerra Mondiale, nel

1940, l'era dell'aeroplano a ridosso della Seconda Guerra Mondiale; nel 1970, l'era dell'elicottero; nel 2001, l'era degli UFO.

Quando avete fatto tutte queste ere c'è un ultimo livello che è uguale al primo con più nemici che volano e sparano molto più velocemente.

Gioco bellissimo che non invecchia mai. Ogni volta che lo giocate sembra che pure voi tornate indietro nel tempo quando eravate bambini che mettevate i gettoni in continuazione per poterlo finire e avere il vostro nome in classifica.



1982, KONAMI

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

COIN-OP



Triple Punch

Dal nome potrebbe far pensare ad un picchiaduro o un gioco di Boxe, ma in realtà siete un falegname e il vostro compito è quello di creare un rivestimento in legno di una parete.

Per poterlo farlo dovete colorare figure geometriche (quadrati e rettangoli).

E' un gioco che assomiglia come concetto a *Amidar* con la differenza che la stanza non è fissa in una sola schermata, ma ne occupa di più. Dovete girare intorno alle superfici

di questi rettangoli e quadrati e quando avete fatto il giro completo si colorano.

Dovete farlo per tutta la stanza e una volta finito passata ad un'altra con un numero maggiore di figure geometriche da lastricare.

Sembra facile, ma non lo è perché lungo i vari percorsi c'è un gorilla, un fantasma, una gomma e un fuoco che faranno ogni cosa per impedirvi di completare il vostro lavoro.

Perché si chiama "Triple Punch"? Con tre rapidi pugni potete mettere fuori combattimento questi nemici tranne il fuoco.

E' molto difficile, forse di più di quanto lo era *Amidar* perché avete tutti i quattro nemici che vi inseguono tra cui il fuoco che non è possibile colpire. E' facile venire accerchiati in breve tempo.

E' vero che è un po' difficile, ma imparando a giocare e tirare i pugni in modo corretto vi piacerà parecchio.



1982, KKI

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



GIOCHI RECENTI HOMEBREW



68000



Trailer

AMIGA 500



lunque azione dovete essere su una piattaforma.

Non avete info sullo schermo e questo vi permette di giocare a tutto schermo. Premendo F1 avete una mappa buia che mostra solo quello che avete esplorato fin a quel momento e quante vite vi rimangono, le munizioni e soprattutto gli oggetti che dovreste recuperare.

Non è innovativo, assomiglia parecchio a Rick Dangerous però potrebbe essere una moderna alternativa anche se mi sarei aspettato qualcosa di più da un Amiga.

Le avventure di incauti avventurieri all'interno di edifici di antiche culture continuano e sembra che questi scenari diano molto spunto alla fantasia dei programmatori per creare avvincenti giochi.

Incautamente trovate l'entrata di quello che sembra una tomba abbandonata da tempo, ma appena entrati fate scattare un sistema di sicurezza che chiude la porta dietro di voi e non c'è nessun modo per aprirla dall'interno.

Il vostro scopo è quello di fuggire, di trovare un passaggio che vi riporti a respirare aria pura. Ora siete al buio e intorno a voi ci sono trappole e pericoli ancestrali che l'uomo si rifiuta di credere.

Dato che ora siete in una tomba, oltre che cercare un modo di fuggire, avete anche voglia di scoprire i suoi misteri e magari anche trovare qualche tesoro da riportare a casa. Del resto rischiate la vita e quindi un ricordino ve lo meritate.

E' un gioco di piattaforme labirintico e ogni stanza è piena di nemici e trappole mortali e dovete usare tutta la vostra abilità nel saltare e sparare al momento giusto.

Il gioco vi offre la possibilità di resettare la vostra posizione se non siete più in grado di proseguire. Il sistema di gioco assomiglia parec-



chio a quello di *Rick Dangerous* con la differenza che è multi direzionale perché potete andare in ogni direzione.

Dopo tre fasi di caricamento abbastanza lunghe siete finalmente all'interno della prima stanza che compone questa tomba.

Il sistema di sparo e di salto va un po' capito e meglio trovare delle stanze liberi da nemici e trappole per impararlo al meglio. Per sparare dovete tenere premuto "giù" e premere il tasto/pulsante di fuoco.

Avete tre livelli di difficoltà dove nel più facile avete 21 vite e 12 proiettili. Con la versione normale avete 9 vite e 6 proiettili, mentre in quella più difficile avete solo 3 vite e 3 proiettili.

E' un classico di piattaforme in cui bisogna fare attenzione ad alcune trappole e basta veramente un pixel per perdere una vita. Bisogna calcolare i tempi e fare attenzione che quando siete sulla fune non potete sparare. Prima di fare qua-

Caricamento del gioco davvero molto lento. La prima parte se non ci fosse stato un contatore avrei pensato fosse andato in loop. Altro lungo caricamento per caricare un'altra schermata e ancora terzo caricamento per iniziare l'avventura.

Grafica carina, ma forse mi sarei aspettato qualcosa di più nel 2025.

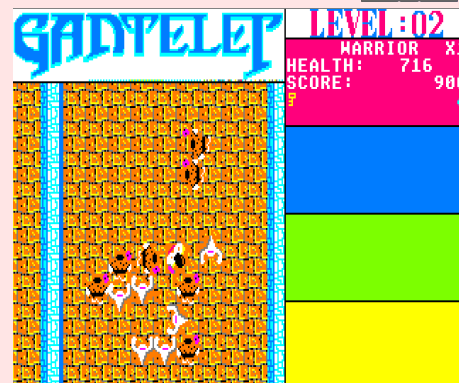
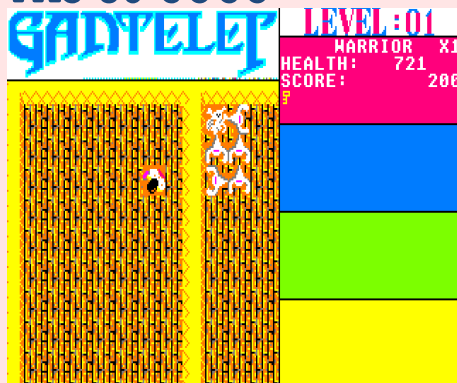
La musica durante il gioco non c'è ed è una scelta giusta perché vi immedesima nel buio e nel silenzio di questa tomba.



2025, MARGGINES

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	6
GALEALE	7

RECENSIONI
MINI



Gantelet II

E' un clone di *Gauntlet II* ed è il seguito ufficiale del primo gioco che è uscito solo ed esclusivamente per questa macchina.

Fino a quattro giocatori, un Guerriero, un Elfo, un Mago e una Valchiria devono fuggire da caverne infestate da ogni genere di mostri che si generano in continuazione fino a quando non distruggete le loro tane. Dato che l'energia dei vari perso-

naggi cala molto rapidamente dovette recuperarla mangiando il cibo che trovate in giro. Dovete anche trovare delle chiavi per accedere alle porte che vi portano in altri labirinti. E' un tipo di gioco dove non è obbligatorio sconfiggere i nemici. Il vostro obiettivo è trovare le chiavi e fuggire.

La versione CoCo ha la voce che narra le azioni dei giocatori, ma dovette avere uno speech pack installato.

Una grafica stupenda, colorata come mai avevo visto su un CoCo e sembra addirittura una remastered per quanto è bello.

Giocabilità ottima e forse anche meglio di Gauntlet. Mi ricordavo che le tane richiedevano diversi colpi prima di essere distrutte. In Gantelet vi basta generalmente un solo colpo e questo migliora di molto la giocabilità. In altri livelli e per alcune tipologie di mostri le tane sono leggermente più resistenti, ma sempre meno colpi rispetto a Gauntlet.

Gold

1988, DIECOM PRODUCTS

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Fury

E' uno sparatutto multi direzionale e assomiglia molto a *Time Pilot* perché la giocabilità è quella. Non so se vi permette di viaggiare nel tempo.

Ho giocato a lungo e sembra avere solo il primo livello del gioco originale ed è fatto molto bene con aerei nemici da distruggere, ci sono le mongolfiere abbastanza frequenti e poi i paracadutisti da salvare.

I nemici sono tantissimi e non sembra esserci un contatore che vi dice quanto ne rimangono da distrugge-

re e poi tra di questi alcuni sparano delle bombe a ricerca automatica del bersaglio.

La giocabilità è quella originale con le nuvole in cui potete anche passarci sopra e sotto e quindi proprio sembrerebbe *Time Pilot*. La grafica è in bianco e nero perché l'emulatore a colori non mi faceva scegliere il controller giusto e quindi ne ho usato un altro che lo carica in questo modo.

Colori o bianco e nero non cambia nulla. Eccellente giocabilità e poi anche parlato digitalizzato anche se un po' incomprensibile.

1983, TIMOTHY PURVES

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	7
GLOBALE	7-



INTELLIGENZA ARTIFICIALE
AL TUO SERVIZIO

Exodus

Ultima III

by Lord British

COPYRIGHT (C) 1983 ORIGIN SYSTEMS



Bentornati, avventurieri della domenica e veterani del joystick. Se siete stanchi dei soliti platform dove il massimo della strategia è saltare al momento giusto, **Ultima III: Exodus** è il vostro biglietto per una Britannia come non l'avete mai vista sul "Biscottone". Scordatevi i fasti grafici dell'Apple II originale: qui la palette è più scura, l'atmosfera è più... seria. E non è un male.

La prima cosa che salta all'occhio è la possibilità di creare un **party di quattro personaggi**. Dite addio al lupo solitario. Maghi, chierici, guerrieri e ladri devono collaborare in un'avventura che è un vero e proprio mattone, un baluardo del CRPG occidentale. Si esplora la mappa del mondo, si entra nei dungeon, si combatte a turni con un sistema tattico essenziale ma efficace. Scegliere la razza (umani, elfi, nani, ecc.) e la classe è solo l'inizio. Preparatevi a ore di grinding e annotazioni su un quaderno.

La grafica, pur non essendo un portento tecnico del C64, è **funzionale e riconoscibile**. Gli sprite sono piccoli ma chiari, e il map tile system permette un'esplorazione ordinata. Nei combattimenti, la visuale passa a un piano tattico che, pur basilare, costringe a pensare prima di agire.

Il sonoro è uno dei punti di forza. La **musica di sottofondo**, specialmente il tema principale, è incredibilmente evocativa e si incastra alla perfezione nell'atmosfera epica e un po' lugubre del gioco. Un vero piacere per il SID.

Ultima III non è un gioco per tutti. È lento, punitivo, e richiede pazienza e dedizione. Ma per chi è disposto a farsi inghiottire dalle sue meccaniche, offre un livello di **profondità** e un **senso di scoperta** che pochi altri giochi del 1986 potevano eguagliare sul C64. L'emozione di sconfiggere un mostro dopo ore di fatica è impagabile.



1984, ORIGIN SYSTEMS

GRAFICA	7
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+



RECENSIONI LETTORI

Un grazie a:

DanyPPC dal forum di Amigapage.it

- ♦ *Galencia* ([numero 83](#))
- ♦ *Who Dares Wins* ([numero 83](#))
- ♦ *LuftrauserZ* ([numero 83](#))
- ♦ *Sam's Journey* ([numero 87](#))
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* ([numero 88](#))
- ♦ *Terrapins* ([numero 88](#))
- ♦ *Worthy* ([numero 89](#))
- ♦ *Sydney Hunter* ([numero 89](#))
- ♦ *Rocky Memphis* ([numero 90](#))
- ♦ *Bosconian* ([numero 91](#))

Albe75 dal forum di Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* ([numero 85](#))
- ♦ *OutRun* ([numero 86](#))
- ♦ *The Last Ninja* ([numero 90](#))

SimonPPC dal forum Retro-Gamers.it

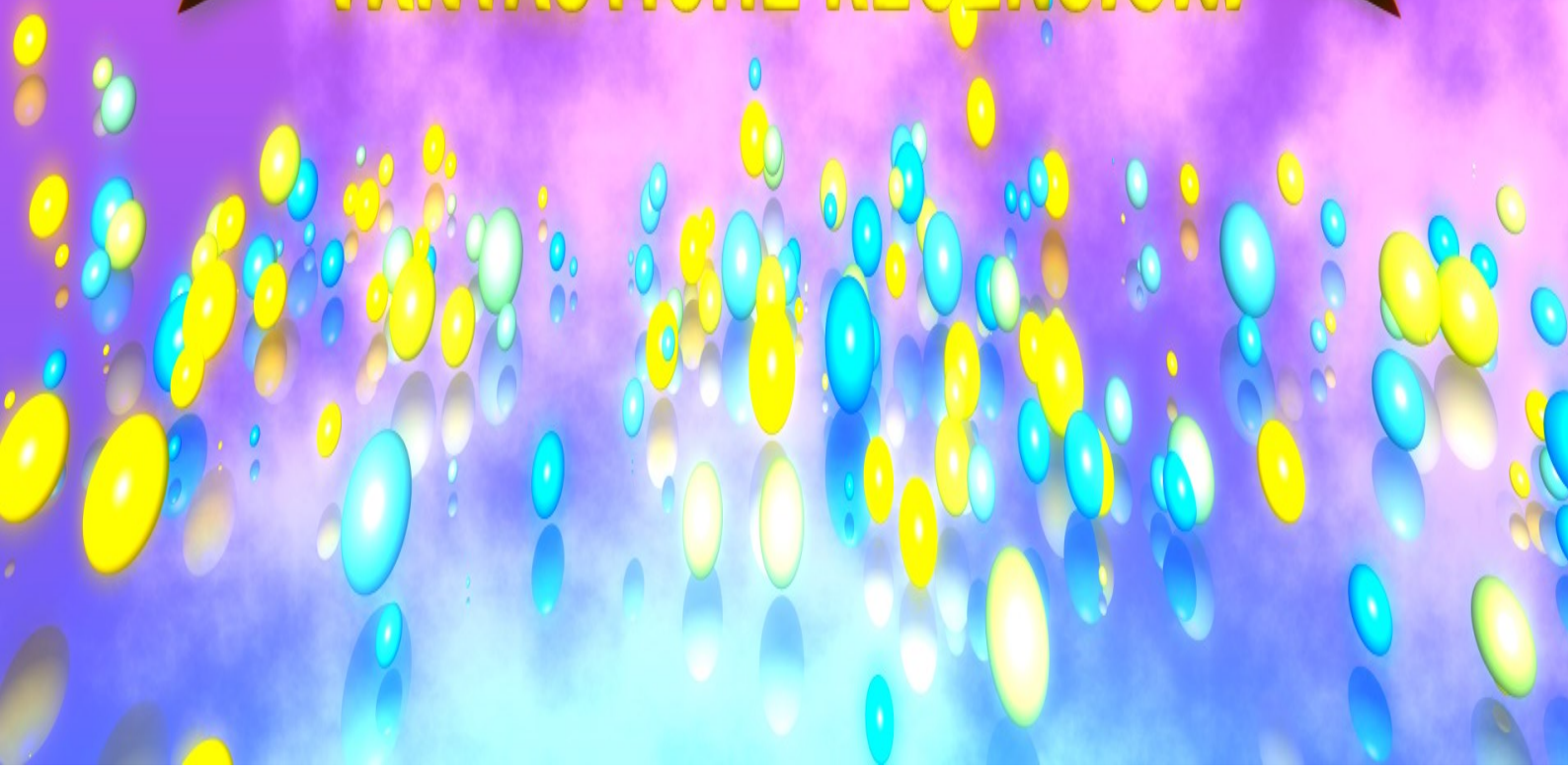
- ♦ *Ghostbusters II* ([numero 129](#))

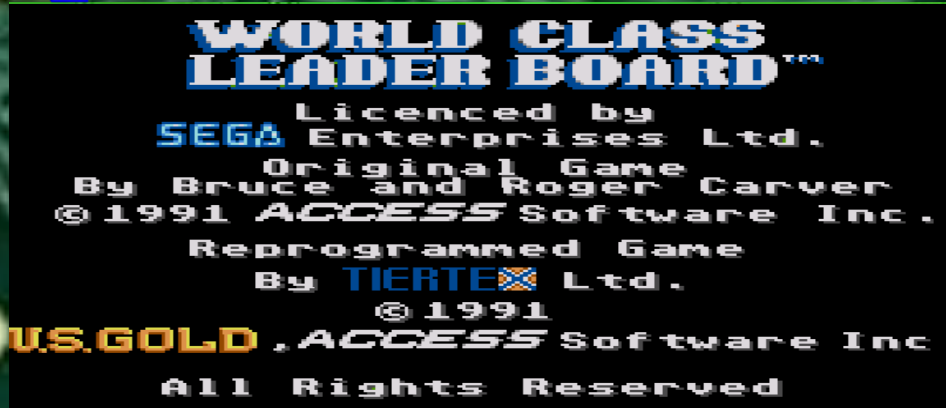
Darkmanor dal forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* ([numero 121](#))
- ♦ *Alien Soldier* ([numero 128](#))

CONTROLE

FANTASTICHE RECENSIONI





palla più bassa e dritta se c'è tanto vento).

Come immaginavo l'emozione è grandiosa. Sembra che con il Master System si ritorni agli sfarzi del gioco originale, la facilità di impugnare il bastone, cercare la traiettoria giusta e poi sul green mettere la palla in buca.

Che dire? Semplicemente stupendo e che vi terrà occupati per parecchio tempo con ben quattro scenari.

Cosa aspettate? Andate subito a giocare!

Il gioco del Golf è sempre un qualcosa di affascinante perché ci permette di giocarlo pur rimanendo a casa seduti sul divano con un joystick in mano a simulare i bastoni di legno e di ferro necessari per mandare la pallina in buca.

E' un gioco convertito e creato in continuazione nel corso della storia su ogni piattaforma e in qualche modo affascina chiunque lo veda e lo prova.

In questa recensione si parla di una conversione per una Console ed è stato esaltante constatare che è stata fatta in maniera molto fedele senza stravolgere nulla e lasciando anche lo spirito del gioco originale. Chi lo ha giocato con il Commodore 64 nel lontano 1987 riproverà le stesse emozioni in questa versione del Master System del 1991.

In questa versione World Class avete già integrati tre scenari reali, **St. Andrews, Doral Country Club, Cypress Creek** e uno di fantasia, **Gauntlet**.



Quando caricate la prima buca l'emozione è davvero grande. La prima è quando il terreno di gioco viene generato come ve lo ricordavate anche se ora è più veloce e poi vedere alberi e cespugli lungo il percorso.

Una cosa diversa dall'originale è che i bastoni sono scelti in modo automatico in base alla distanza dalla buca, ma non sempre questo sistema è giusto. Vi viene suggerito il bastone migliore per raggiungere un buon punto del tracciato, ma state attenti che molto spesso sbaglia. Dovete conoscere le distanze dei bastoni per questa versione per fare lanci perfetti (in ogni gioco la distanza raggiungibile con ogni bastone cambia, alle volte leggermente, altre volte molto di più).

World Class supporta anche le visuali destra e sinistra perché vi serve per avere un punto di riferimento durante il tiro, ma personalmente vi confonde le idee e invece di fare bene, fate pessimi lanci.

La possibilità di vedere il tracciato dall'alto e attivare la funzione "punch" (un tiro che fa volare la



World Class Leader Board sembra rinascere sul Master System che ora può contare su una grande quantità di colori realistici, un ottimo sonoro e una giocabilità davvero perfetta.

Gold

1991, SEGA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



HEATSEEKER

Un gioco di azione arcade pilotando un moderno caccia per completare vari tipi di missione. Grafiche stupende, scenari super realistici potevano essere grandiosi per un simulatore di volo, ma viste le caratteristiche della Console, un arcade in terza persona era l'ideale per cercare di trasmettere l'emozione di una battaglia nei cieli. Se non bastasse il fatto di sfruttare la PSP per avere un'estetica quasi cinematografica, potete ora sfruttare l'**ImpactCam** che vi permette di vedere gli effetti della distruzione in maniera ravvicinata. Già solo questa cosa dovrebbe farvi venire una voglia di vederla in azione. Voi interpretate il pilota Mike Hudson dell'International Council's Air Force e dovete sventare i piani di un malvagio dittatore che ha lanciato diversi attacchi terroristici sparsi per il mondo e, visto che è un arcade di volo, sono di natura aerea.



E' uscito per varie versioni e ognuna ha una sua personalizzazione che è un po' diversa dalle altre. La versione PSP ha subito qualche taglio nella parte audio perché non ha più il parlato che è stato sostituito da un testo. Sembra che sia, tuttavia, l'unica versione ad avere un supporto Multiplayer fino a 4 giocatori.



E' un arcade, ma è molto difficile perché dopo una missione di addestramento delle varie funzioni dell'aereo iniziano quelle vere e se non state attenti, perdere è molto facile. I checkpoint sono alla fine di ogni missione e quindi fallire significa ripeterla. Dopo un iniziale smarrimento dovuto alla frenesia della battaglia vi troverete molto bene anche perché avete munizioni infinite e poi un sistema di puntamento molto buono e spesso vi esalterà questa ImpactCam.

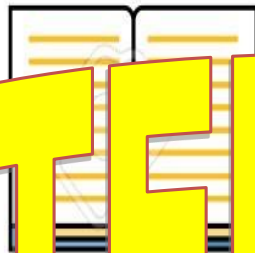
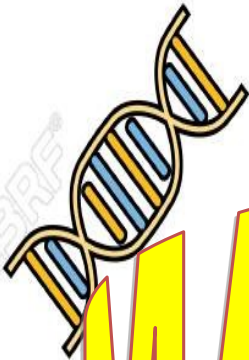
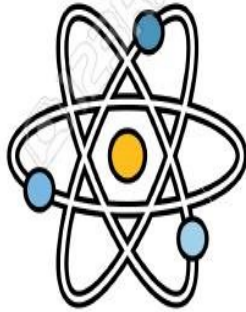
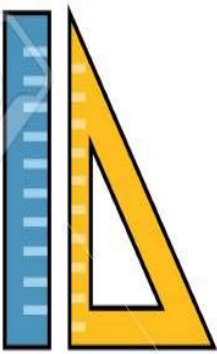
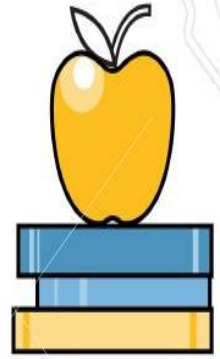
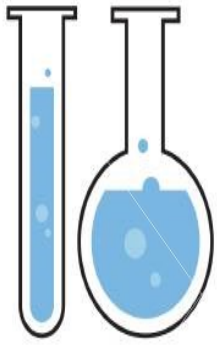
Si può considerare una buona alternativa a *G-Lock 360* dal quale ha preso una buona ispirazione.

Gli arcade di volo come After Burner e G-Lock 360 hanno incollato i giocatori di tutto il mondo. Questo non è da meno e può essere una valida alternativa ai due titoli citati. Aggiungetevi una grafica di ultima generazione per l'epoca in cui è uscito.

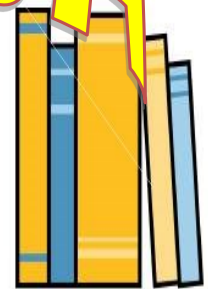
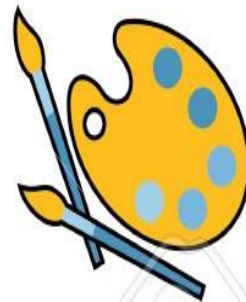
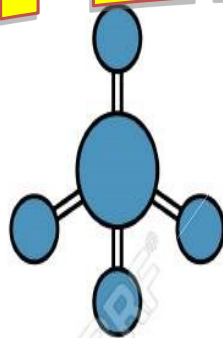
Gold

2007, CODEMASTERS

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+



MATEMATICA





HOLA, ¿QUE TAL?



¿Como te llamas?

Que nivel eliges ?

SUMAR: -

1.Unidades?

2.Decenas y unidades?

3.Centenas, decenas y unidades?

Teclea 1,2 o 3

Dopo avervi introdotto un attimo il tipo di educativo, qualche problema con la lingua o difficoltà a tradurre il manuale nella vostra lingua, iniziamo a vedere un po' cosa vi permette di fare.

E' un educativo, ma è anche associato ad effetti visivi. Le Unità, le Decine e Le Centinaia sono evidenziate nell'operazione matematica che è in colonna come vi viene spiegato nella scuola elementare e quindi non avete problemi a riconoscere la dispo-

Attenzione nelle operazioni perché il programma vi chiede (ed è difficile capirlo senza un traduttore) se l'operazione ha un riporto, ad esempio, $16+4 = 0$ con riporto di 1 che va aggiunto alla Decina avendo come risultato finale 20. Se l'operazione non comporta un riporto dovete mettere "0" alla sua richiesta "Cuántas me llevo?"

Una volta capito il concetto diventa più facile e divertente.

Non è indicata un'età minima, ma sono tipicamente da elementari. E' complicato il discorso del riporto, ma con un po' di pratica lo si capisce abbastanza bene.

Educativo dedicata alla matematica di base, molto semplice che serve per imparare a conoscere e fare operazioni usando le unità, le decine e le centinaia.

Dopo la scelta iniziale il programma avrebbe dovuto avere la scelta del tipo di operazione e invece dovete caricare separatamente.

Iniziamo subito a dire che l'educativo purtroppo è in Spagnolo e sì che è una lingua latina, sì che non è complicata da capire, ma alcune cose potrebbe essere incomprensibile come il nome che viene dato ad alcune operazioni. Traduttore alla mano dovreste poterlo usare tranquillamente o in caso di un bambino dovreste spiegargli alcuni passaggi.

Suma, Multiplicacion, Divison sono abbastanza comprensibili. Manca la sottrazione che in Spagnolo è "Resta". Si capisce che è quella perché le altre sono comprensibili.



sizione dei numeri.

In più se rispondete bene alle domande potete assistere alla creazione di un disegno che spinge il bambino a cercare di rispondere bene per poter vederne la fine.

Il risultato delle operazioni va fatto in ordine: se ci sono Unità e Decine, il primo numero del risultato parte dalle Unità, poi si passa alle Decine. Serve per far capire la differenza di questi numeri.



Buon educativo sulla matematica che vi insegna a riconoscere le Unità, le Decine e le Centinaia.

In più le operazioni sono in colonna e vi insegna a mettere i numeri con il riporto che viene messo in colonna anche questo che andrà aggiunto, sottratto, moltiplicato o diviso per raggiungere al risultato.

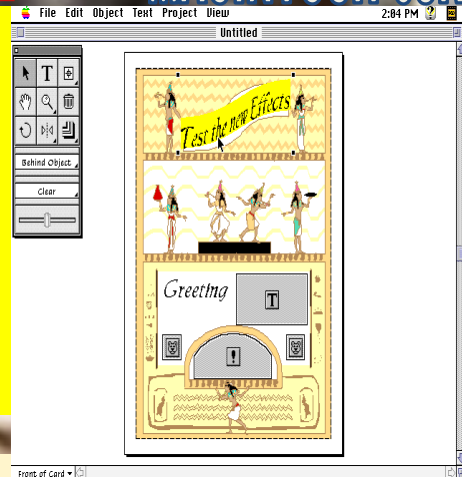
Le varie operazioni non sono disponibili all'interno del programma, ma vanno caricate separatamente tipo Load "Resta".

Peccato per questa scelta. Sarebbe stato più comodo avere un menu interno per accedervi facilmente.

GRAFICA
HARDWARE
MULTIMEDIA
UFFICIO



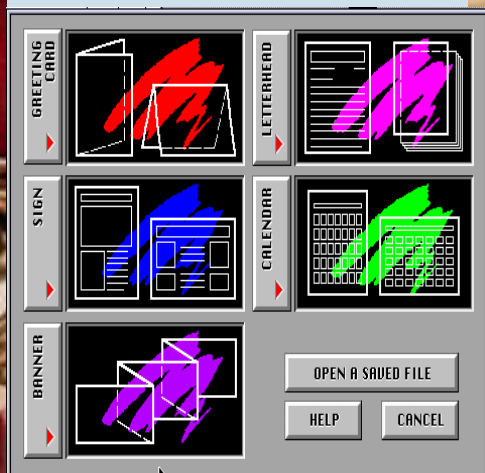
THE Print Shop[®] Deluxe



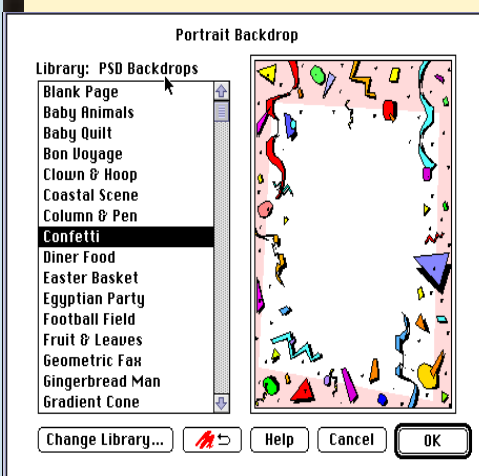
Lo avevo già recensito nel numero #37 ed era l'edizione per Windows. Ora potete leggere l'edizione per Macintosh che molto probabilmente non cambia più di tanto. Utile sapere che è non era un prodotto specifico per Windows. E' un programma che vi permette di creare Cartoline, Buste, Etichette, Poster lavorando di fantasia oppure usando delle clipart già incluse nel programma.

La fantasia e la creatività umana serve per mescolare disegni e immagini per creare qualcosa di stupefacente e anche per avere una buona soddisfazione personale.

Creare biglietti di ringraziamento, etichette, calendari e tanto altro usando vari stili che sono diversi per ogni tipologia di produzione. Quello che invece impressiona è l'enorme quantità di clipart e sfondi da usare per quello che volete creare.



Di fatto è un programma di titolazione che usa grafiche e testo per mostrare agli altri non solo le vostre idee, ma anche saper valorizza-



re eventi importanti.

Una volta scelto lo stile da usare entrate di fatto in un editor di testo, molto simile ad un DTP, in cui potete modificare ogni cosa e applicare i tantissimi effetti del testo che sono disponibili.

Oltre ad usare una gigantesca libreria di sfondi, oggetti e clipart potete importare vostre immagini per personalizzare prodotti cartacei stampabili, tuttavia non sono sicuro se è in grado di importare fotografie. Nell'editor non ho visti filtri tipici di programmi di foto ritocco.

Al momento della recensione non avevo foto da provare e quindi mi fido del sistema di importazione

che richiede file nel formato EPSF (grafica vettoriale) e PICT (alcune macchine fotografiche salvano in questo formato).

Un programma molto versatile che vi permette di creare cinque tipi classici di prodotti stampabili, ma poi ognuno di loro ha diversi stili che potete scegliere.

Potete accontentarvi delle grafiche e del testo predefinito oppure crearlo voi usando tra l'altro una buona quantità di fonts e anche effetti del testo davvero molto belli.

Se poi il programma vi fa caricare fotografie potete personalizzare ancora di più le vostre produzioni.

Un ottimo prodotto di titolazione che dovete provare.

ALTRE VOTAZIONI

GIOCHI DI QUESTO NUMERO	RIVISTE	VOTI
HOLE IN ONE	ASM	73%
	ZZAP!	48%
GYROSCOPE	ASM	 95%
	AMSTRAD ACTION	78%
WALE'S VOYAGE	ASM	83%
	AMIGA JOKER	75%
BEAST BUSTERS	ATARI ST USER	74%
	ST FORMAT	64%
TIME PILOT	ALL GAME GUIDE	80%
WORLD CLASS LEADER BOARD	MEAN MACHINES	 92%
	CVG	 90%
HEATSEEKER	FUTUREGAMEZ.NET	57%

ALTRE VERSIONI	RIVISTE	VOTI
GYROSCOPE (C64)	ASM	 95%
	ZZAP!	46%
GYROSCOPE (ZX)	ASM	 95%
	CRASH!	 92%
WHALE'S VOYAGE (CD32)	ASM	83%
WHALE'S VOYAGE (DOS)	ASM	83%
BEAST BUSTERS (ARCADE)	ACE	80%
		
BEAST BUSTERS (AMIGA)	CVG	90%
	CU AMIGA	87%
	ZERO	78%
TIME PILOT (COLECO)	TILT	67%
TIME PILOT (MSX)	PERSONAL COMPUTER GAME	60%
WORLD CLASS LEADER BOARD (GG)	CVG	 91%
WORLD CLASS LEADER BOARD (MD)	SUPERSONIC	89%
HEATSEEKER (PS2)	GOTNEXT	70%
HEATSEEKER (WII)	N-ZONE	78%

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
TIME PILOT	COMMERCIALE	Coleco aveva annunciato una versione anche per l'Intellivision, ma non fu mai prodotto.
WORLD CLASS LEADER BOARD	COMMERCIALE	Nelle varie versioni uscite, che tra l'altro correggono alcuni bug del gioco, ce ne è una che premendo il tasto spazio fa uscire una voce che pubblicizza il simulatore spaziale di volo <i>Echelon</i>



TOP 3

Volume 11, Numero 12

REV'n'GE!

HALLOWE'EN



STEPPER



THE PYRAMIDS OF EGYPT



RECENSIONI #176

Hole in One (1987, Commodore 64, MAD)
Gyroscope (1985, Amstrad CPC, Melbourne House)
Hallowe'en (1983, Apple II, Micro-Sparc)
Square Dancer (1984, MSX, Toshiba EMI)
Stepper (1985, MSX, Ascii)
Halaga (1985, ZX Spectrum, Interceptor Micro's)
Whale's Voyage (1993, Amiga, Neo/Flair)
Beast Busters (1990, Atari ST, Activision)
Pyramids of Egypt (1990, DOS, SoftDisk Publishing)
Time Pilot (1982, Coin-OP, Konami)
Triple Punch (1982, Coin-OP, KKI)
Trapped in the Tomb (2025, Amiga, marggines)
Gantelet II (1988, CoCo, Diecom Products)
Fury (1983, CoCo, Timothy Purves)
Ultima III: Exodus (1983, Commodore 64, Origin Systems)
World Class Leader Board (1991, Master Sytem, SEGA Enterprises)
Heatseeker (2007, PSP, Codemasters)
Aritméticas Básicas (1984, ZX Spectrum, Investronica)
Print Plus Deluxe, The (1994, Macintosh, Broderbund)

LE ALTRE VERSIONI

GYROSCOPE:

ZX Spectrum, BBC Micro, Commodore 64 (**1985**, Melbourne House)
Apple II, Electron (**1986**, Melbourne House)

WHALE'S VOYAGE:

Amiga CD32 (**1993**, Flair)
DOS (**1993**, Pro One)

BEAST BUSTERS:

Arcade (**1989**, SNK Corporation)
Amiga (**1991**, Activision)
Antstream (**2022**, SNK Corporation)

PYRAMIDS OF EGYPT:

Apple II (**1987**, Uptime Disk Monthly)

TIME PILOT:

ColecoVision, Atari 2600 (**1983**, Coleco)
MSX (**1983**, Konami Industries)
Xbox 360 (**2006**, Microsoft)
Windows (**2010**, Microsoft)
Playstation 4, Nintendo Switch (**2019**, Hamster)

ULTIMA III: EXODUS:

Apple II, Atari 8-Bit (**1983**, Origin Systems)
DOS, Macintosh (**1985**, Origin Systems)
PC-98, PC-88 (**1985**, StarCraft)
FM-7 (**1986**, StarCraft)
Amiga, Atari ST (**1986**, Origin Systems)
NES (**1987**, Pony Canyon)
MSX (**1988**, Pony Canyon)
Sharp X1 (**1989**, Pony Canyon)
Windows (**2014**, Electronic Arts)

WORLD CLASS LEADER BOARD:

Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum (**1987**, U.S. Gold)
Apple II (**1987**, Access Software)
DOS, Amiga, Amstrad CPC (**1988**, U.S. Gold)
Macintosh (**1988**, Access Software)
Game Gear (**1991**, SEGA)
Genesis, Acorn 32-bit (**1992**, U.S. Gold)
iPhone (**2012**, Elite Systems)

HEATSEEKER:

Playstation 2, Wii (**2007**, Codemasters)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)

Indice Ripesaggi

Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinosaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)

Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387 (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga part 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

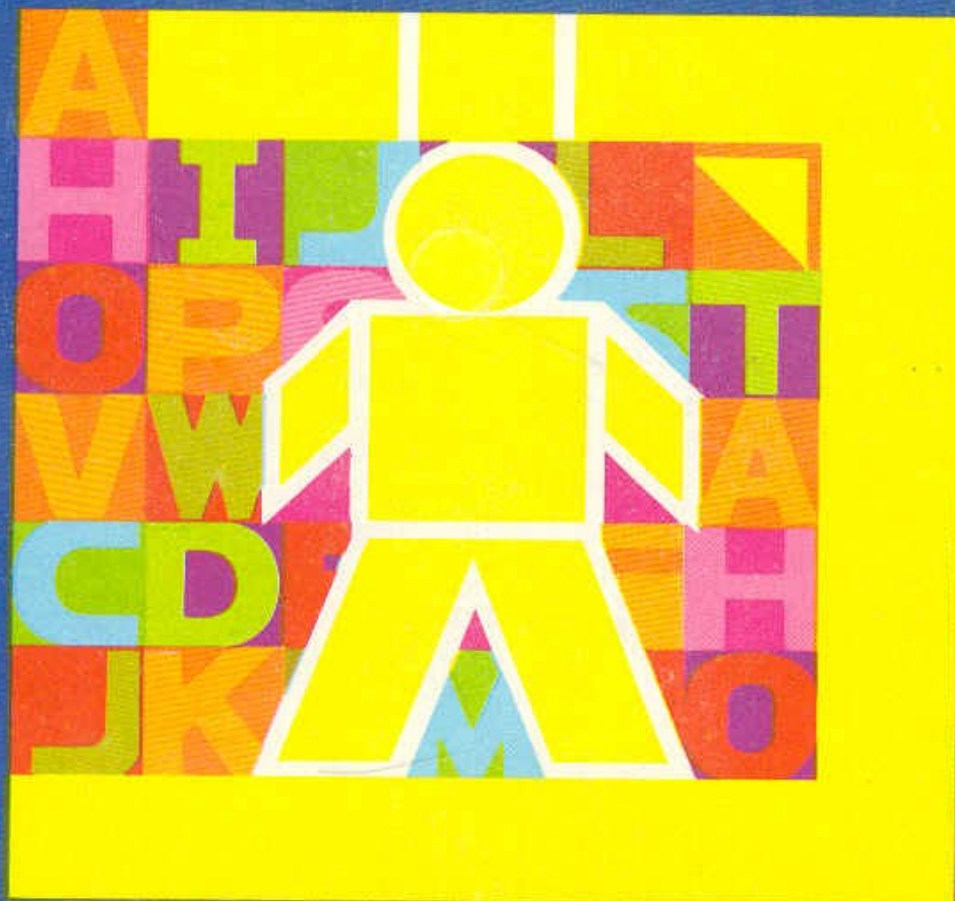
APPLICATIONi:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)



GamevisionTM CARTRIDGE

exclusively for the
TEXAS INSTRUMENTS
INCORPORATED
Home Computer



HANGMAN

A CHALLENGE TO YOUR WAY WITH WORDS

- One or two player games including an adult "Scramble" game
- Over 200 pre-programmed 5 to 9 letter words
- Create your own list and save on tape—up to 60 different 12 letter words